

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-198361

(43)Date of publication of application : 24.07.2001

(51)Int.Cl.

A63F 13/12

A63F 13/00

(21)Application number : 2000-010692

(71)Applicant : YAMAHA CORP

(22)Date of filing : 19.01.2000

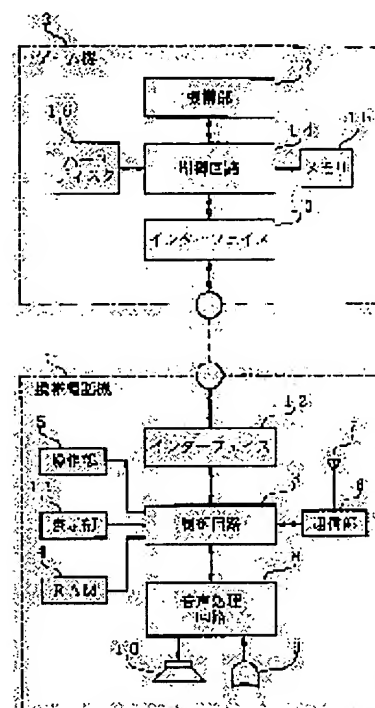
(72)Inventor : ASADA KOJI

(54) GAME EQUIPMENT

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game equipment that enables exchange and common sharing of game data between game equipment and mobile communication terminal, and between mobile communication terminals.

SOLUTION: A user connects interface 12 of cellular phone 1 and interface 13 of game equipment 2 with a dedicated cable, in order to download game data stored in memory 15 in the game equipment 2. Then the user makes setting to download game data stored in memory 15 in the game equipment 2 with an operation part 5 watching display part 11 of the cellular phone 1 and operates execution button. By this operation, game data stored in the memory 15 in the game equipment 2, is installed in the predetermined position of the RAM 4 of the cellular phone 1 via interface 13 and 12. Further, common sharing and exchange of data with outside become possible by transmitting the game data to other communication terminals using the cellular phone 1 as a communication means.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's]

decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-198361

(P2001-198361A)

(43) 公開日 平成13年7月24日 (2001.7.24)

(51) Int.Cl.⁷

A 6 3 F 13/12

識別記号

13/00

F I

A 6 3 F 13/12

13/00

テーマコード(参考)

B 2 C 0 0 1

C

H

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 4 頁)

(21) 出願番号 特願2000-10692(P2000-10692)

(22) 出願日 平成12年1月19日 (2000.1.19)

(71) 出願人 000004075

ヤマハ株式会社

静岡県浜松市中沢町10番1号

(72) 発明者 浅田 浩二

静岡県浜松市中沢町10番1号 ヤマハ株式会社内

(74) 代理人 100064908

弁理士 志賀 正武 (外1名)

Fターム(参考) 2C001 CB00 CB01 CB02 CB06 CB08

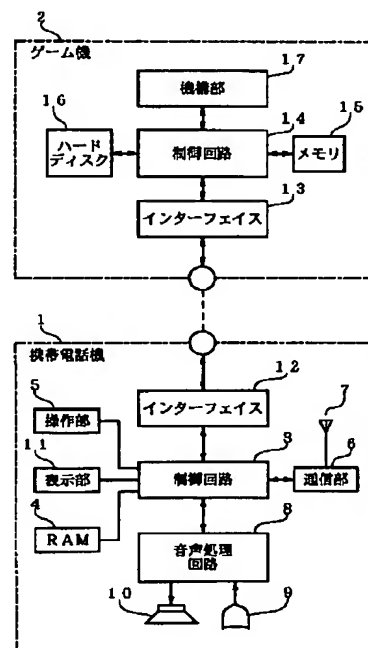
DA00 DA06

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 ゲーム機と移動通信端末間、更に移動通信端末と他の移動通信端末間でゲームのデータの交換、共有を可能とするゲーム装置を提供する。

【解決手段】 まず利用者は、ゲーム機2のメモリ15に格納されているゲームのデータをダウンロードすべく、携帯電話機1のインターフェイス12と、ゲーム機2のインターフェイス13とを専用ケーブルで接続する。次いで、利用者は携帯電話機1の表示部11を確認しながら操作部5より、ゲーム機2のメモリ15に格納されているデータをダウンロードする設定を行い、実行ボタンを操作する。これにより、ゲーム機2のメモリ15に格納されているデータがインターフェイス13、12を介して携帯電話機1のRAM4の所定のエリアに格納される。更に、これらゲームのデータを携帯電話機1を通信手段として他の通信用端末に送信することにより、外部とデータの共有、交換が可能となる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ゲーム機と移动通信端末間でデータの通信を行うゲーム装置であって、
前記ゲーム機はデータを前記移动通信端末と送受信する通信手段を有し、
前記移动通信端末は、前記ゲーム機とデータを互いに送受信する第 1 の通信手段と、
前記データを他の通信用端末と送受信する第 2 の通信手段を有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 前記ゲーム機から出力されるデータには、利用者の個人情報が付加されていることを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】 前記ゲーム機から出力されるデータには、利用者が獲得した得点に応じた特典が付加されていることを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】 前記特典は、前記ゲームを利用した回数に応じて成長するキャラクタのデータであることを特徴とする請求項 3 に記載のゲーム装置。

【請求項 5】 前記特典は、前記ゲームに関する特定の情報を公開している情報提供局へのアクセス手段であることを特徴とする請求項 3 に記載のゲーム装置。

【請求項 6】 前記移动通信端末は携帯電話機であり、前記特典は、独自の楽音データあるいは画像データであることを特徴とする請求項 3 に記載のゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲーム機と携帯用端末間でデータを交換するゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、家庭用ゲーム機と業務用ゲーム機とで、併用可能な携帯用記憶装置を設け、この記憶装置に業務用ゲーム機からデータ（スコアなど）をダウンロードすることにより、ゲームのデータを移動可能とした装置がある。これによれば、業務用ゲーム機でゲームを終了した後に、上述の記憶装置にそのゲームのデータを格納し、その後、記憶装置に格納されているデータを家庭用ゲーム機にアップロードすることによって、家庭でもゲームを楽しむことができる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかし、このような従来のシステムにおいては、単に業務用ゲーム機と、家庭用ゲーム機で、ゲームに関するデータの共有を可能にしたのみであり、十分にこれらのデータを活用するようなものではなかった。本発明はこのような事情に鑑みてなされたもので、ゲーム機と移动通信端末間、更に移动通信端末と他の移动通信端末間でゲームのデータの交換、共有を可能とするゲーム装置を提供することを目的とする。

【0004】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するために、請求項 1 に記載の発明は、ゲーム機と移动通信端末間でデータの通信を行うゲーム装置であって、前記ゲーム機はデータを前記移动通信端末と送受信する通信手段を有し、前記移动通信端末は、前記ゲーム機とデータを互いに送受信する第 1 の通信手段と、前記データを他の通信用端末と送受信する第 2 の通信手段を有することを特徴とする。

【0005】また、請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載のゲーム装置において、前記ゲーム機から出力されるデータには、利用者の個人情報が付加されていることを特徴とする。

【0006】また、請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 または請求項 2 に記載のゲーム装置において、前記ゲーム機から出力されるデータには、利用者が獲得した得点に応じた特典が付加されていることを特徴とする。

【0007】また、請求項 4 に記載の発明は、請求項 3 に記載のゲーム装置において、前記特典は、前記ゲームを利用した回数に応じて成長するキャラクタのデータであることを特徴とする。

【0008】また、請求項 5 に記載の発明は、請求項 3 に記載のゲーム装置において、前記ゲームに関する特定の情報を公開している情報提供局へのアクセス手段であることを特徴とする。

【0009】また、請求項 6 に記載の発明は請求項 3 に記載のゲーム装置において、前記移动通信端末は携帯電話機であり、前記特典は、独自の楽音データあるいは画像データであることを特徴とする。

【0010】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照し、本発明の移动通信端末として携帯電話機を適用した一実施形態について説明する。図 1 は、本発明の一実施形態によるゲーム装置の携帯電話機及びゲーム機の構成を示すブロック図である。同図において、符号 1 は携帯電話機であり、符号 2 はゲーム機である。携帯電話機 1 において符号 3 は携帯電話機 1 の回路各部を制御する制御回路、符号 4 はデータ記憶用の RAM（ランダムアクセスメモリ）である。この RAM 4 はバッテリーバックアップがされている。符号 5 は電話番号入力用のテンキー、各種ファンクションキーなどが設けられた操作部である。

【0011】符号 6 はアンテナ 7 を有する通信部であり、送信データを搬送波に乗せてアンテナ 7 から送信し、また、アンテナ 7 を介して着信した着信信号を復調して制御回路 3 または、音声処理回路 8 へ出力する。音声処理回路 8 はマイクロホン 9 から出力された音声信号をデジタルデータに変換し、更に圧縮し送信データとして通信部 6 へ出力し、また通信部 6 から出力された音声データをアナログ音声信号に変換し、スピーカ 10 へ出力する。符号 11 は液晶等からなる表示部であり、制御回路 3 から供給される表示データを表示する。符号

12はゲーム機1のインターフェイス13と通信するインターフェイスである。

【0012】一方、ゲーム機2において、符号14はゲーム機2の各回路を制御する制御回路、符号15はゲーム機1に関する情報が記憶されているメモリ、符号16はゲームのプログラムが記憶されているハードディスク、符号17は制御回路13より供給される表示データを表示する表示部及び利用者の操作情報を取り入れる操作部等からなる機構部であり、符号13は携帯電話機1のインターフェイス12と通信するインターフェイスである。

【0013】次に、本実施形態におけるゲーム装置の動作について説明する。まず利用者は、ゲーム機2のゲーム終了時に、機構部17が有するディスプレイ（図示略）を確認しながら、操作部（図示略）により自らの個人情報（名前、パスワード等）を入力した後、記憶ボタンを操作する。この結果、ゲーム機2のメモリ15の所定エリアには、今終了したゲームに関する情報（例えば、スコア、クリアステージ数、キャラクターのレベル等のデータ）とともに、個人情報が格納される。

【0014】次に、ゲーム機2のメモリ15に格納されているこれらデータを、他のゲーム機で使用する場合は、まず、携帯電話機1のRAM4に上記データをダウンロードする。まず利用者は、携帯電話機1のインターフェイス12と、ゲーム機2のインターフェイス13とを専用ケーブルで接続する。次いで、利用者は携帯電話機1の表示部11を確認しながら操作部5より、ゲーム機2のメモリ15に格納されているデータをダウンロードする設定を行い、実行ボタンを操作する。

【0015】これにより、ゲーム機2のメモリ15に格納されている個人情報が付加されたデータがインターフェイス13、12を介して携帯電話機1のRAM4の所定のエリアに格納される。ゲーム機2から携帯電話機1へのデータのダウンロードが終了すると、表示部11にはダウンロード終了の表示がされ、ダウンロードが終了したことが通知される。

【0016】次に、利用者は例えば数日後、再びゲーム機2に携帯電話機1を接続し、RAM4に格納されている前記データをゲーム機2にアップロードする操作を行う。まず、利用者は携帯電話機1のインターフェイス12と、ゲーム機2のインターフェイス13とを専用ケーブルで接続する。続いて、携帯電話機1の表示部11を確認しながら操作部5によりRAM4の所定エリアに格納されているゲームデータの中からアップロードするデータを選択し、実行ボタンを操作する。これにより、携帯電話機1内のRAM4から選択されたデータが読み出され、インターフェイス12、13を介してゲーム機2のメモリ15の所定エリアに格納される。携帯電話機1からゲーム機2へのデータのアップロードが終了すると、ゲーム機2の機構部17が有するディスプレイにア

ップロード終了の表示がされ、アップロードが終了したことが通知される。

【0017】このように、前回までのゲーム記録が蓄積されているデータをゲーム機2へアップロードすることにより、利用者の能力に応じた難易度からゲームを開始することが可能となる。また、アップロードされたデータには個人情報が付加されているため、利用者は新たに個人情報を入力する手間が省ける。

【0018】なお、アップロード先のゲーム機が業務用ゲーム機である場合は、例えば業務用ゲーム機に、アップロードされた前回の記録に応じて、例えば1コインで2コイン分遊ぶことができるなどの特典を付加してもよい。また、ゲーム機2から携帯電話機1へダウンロードされるデータに、スコアに応じた攻略アドバイスや、当該ゲームに関する秘密情報が開示されているwebサイトのアドレスやパスワードなどを付加して利用者に提供することにより、ゲーム使用頻度の増加を図ることができる。更に、利用者が取得したスコアに応じた独自の着メロ、音声、画像を特典として付加することも可能である。また、ゲーム機2から携帯電話機1へダウンロードされるデータに、ゲームの使用回数に応じて成長するキャラクターのデータを付加してもよい。これにより、利用者はゲーム本来の面白さに加え、キャラクターが成長する過程を楽しむこともできる。

【0019】更に、上記携帯電話機の通信機能を利用し、上述のゲームのデータを外部の携帯電話機と交換、共有することにより、ゲームの幅を更に広めることが可能となる。具体的には、利用者は携帯電話機1の電源の投入後、表示部11を確認しながら操作部5を操作し、相手先の電話番号と、相手先に送信するゲームのデータを表示部11を確認しながら選択する。次いで、発信ボタンを操作すると、発信先の電話番号がRAM4に記憶されるとともに、先ほど選択されたゲームのデータは通信部6によって送信に適した信号に変換されアンテナ7を介して送信される。この結果、相手先が着信を受け、着信ボタン等を操作することにより回線が接続される。

【0020】このようにして携帯電話機1との回線が接続されると、相手先の電話用端末が有する記憶部の所定エリアに、携帯電話機1から発信されたゲームのデータが格納され、表示部11にその情報の内容が表示される。このようにして、ゲーム情報の送信が終了すると、回線が切断されて発信処理は終了する。

【0021】このように、利用者が有しているゲーム情報を携帯電話機1を通信手段として他の通信用端末に送信することにより、利用者が有していたスコアや、キャラクターなどの情報を他の人と共有することができる。また、これらデータの送信元及び送信先が互いにゲーム機2に携帯電話機1を接続した状態で、携帯電話機1を通信手段として各自が有している情報を送受信し合うことにより、遠隔地であってもゲームの対戦が可能となる。

また、外部にゲーム集計センタ（図示略）を設け、このゲーム主計センタへ携帯電話機1からスコア等の情報を送信することにより、全国成績の集計を行うことが可能となる。

【0022】なお、本実施形態において移動電話端末として携帯電話機を適用した例を示したが、これに代わりPHS、ポケットベル、電子手帳、パーソナルコンピュータなどの電子機器を用いることも可能である。また、ゲーム機としては、パチンコ等の業務用ゲーム機、家庭用ゲーム機が挙げられる。

【0023】

【発明の効果】以上説明したように、本発明のゲーム装置によれば、ゲーム機はデータを移動通信端末と送受信する通信手段を有し、移動通信端末は、ゲーム機とデータを互いに送受信する第1の通信手段と、データを他の通信用端末と送受信する第2の通信手段を有するので、遠隔地の相手とゲームのデータを送受信することが可能となり、遠隔地においてもゲームの対戦が可能となる利点が得られる。

【0024】また、請求項2に記載の発明によれば、ゲ 20

* 付加されているので、ゲームのデータを移動通信端末からアップロードした際に、利用者は個人情報を入力する手間が省けるという利点が得られる。

【0025】また、請求項3に記載の発明によれば、ゲーム機から出力されるデータには、利用者が獲得した得点に応じた特典が付加されているので、この特典により利用者の興味を促し、ゲームの使用頻度が増加するという利点が得られる。

【図面の簡単な説明】

10 【図1】 この発明の一実施形態によるゲーム装置を示すブロック図である。

【符号の説明】

- 1 携帯電話機（移動通信端末）
- 2 ゲーム機
- 3 制御回路
- 4 RAM
- 5 操作部
- 6 通信部
- 7 アンテナ
- 11 表示部
- 12、13 インターフェイス

【図1】

